

- b. Mencari dan menentukan konsep baru dari data yang dikumpulkan.
- c. Mencari penjelasan apakah konsep baru itu berlaku umum, atau baru terjadi bila ada kondisi tertentu.

Persepektif analisis baik dilihat secara mekanis atau substantif maka akan lebih memudahkan dalam menganalisis. Selain itu, kita dapat menentukan dari sisi mana kita akan menganalisis. Analisa yang memungkinkan kita melakukan penelitian terhadap lebih dari dua variabel secara bersamaan, dengan menggunakan teknik analisis ini maka kita dapat menganalisis pengaruh beberapa variabel terhadap variabel-variabel lainnya dalam waktu yang bersamaan.

2.1.2. Macam-macam Analisa

Analisis merupakan aktivitas untuk menciptakan pengetahuan. Analisa diperlukan untuk mengetahui kekurangan apa saja yang dihadapi dalam suatu aktivitas. Adapun terdapat beberapa macam analisis yang sesuai dengan kegunaannya yaitu:

1. Analisis Teknikal

Analisis teknikal adalah analisis yang dimulai dengan cara memperhatikan instansi itu sendiri dari waktu ke waktu.

2. Analisis Kekuatan Relatif (*Relative Strength Analysis*)

Analisis kekuatan relatif adalah analisis yang berupaya mengidentifikasi masalah yang memiliki kekuatan relatif terhadap masalah lain.

3. Analisis Fundamental

Analisis fundamental adalah suatu sekuritas memiliki nilai intrinsik tertentu (nilai tingkah lakunya). Nilai intrinsik suatu sekuritas ditentukan oleh faktor-faktor fundamental yang mempengaruhinya. Faktor tersebut dapat dari instansi. Analisis ini akan membandingkan nilai intrinsik suatu sekuritas dengan tingkah laku pegawai guna menentukan apakah sudah dapat diterapkan atau belum. Analisis ini akan memahami dan akhirnya mengevaluasi kinerja pegawai yang diterapkan.

4. Analisis Instansi Individual

Analisis instansi individual adalah analisis yang dilakukan dengan mengamati kinerja fungsi-fungsi instansi dan kepemimpinan para pegawai. Analisis ini akan mengetahui perkembangan dan kondisi kinerja pegawai.

Berdasarkan beberapa macam analisis di atas maka kita dapat nilai-nilai dan tingkah laku yang di miliki oleh intansi atau individu dan dapat di gunakan dalam mengambil keputusan untuk melangkah kedepan yang lebih baik.

2.2. Kualitas

Menurut Crosby dalam (Dorothea, 2004) kualitas adalah kesesuaian dengan kebutuhan yang meliputi *availability, delivery, reliability, maintainability* dan *cost effectiveness*. Menurut (Dorothea, 2004) konsep kualitas harus bersifat menyeluruh, baik produk maupun prosesnya. Kualitas produk meliputi kualitas bahan baku dan barang jadi, sedangkan kualitas proses meliputi segala sesuatu yang berhubungan dengan proses produksi perusahaan manufaktur dan proses penyediaan jasa atau pelayanan perusahaan jasa. Kualitas harus dibangun sejak awal, dari penerimaan input hingga perusahaan menghasilkan *output* bagi pelanggannya.

Jadi untuk mendefinisikan kualitas terlebih dahulu harus menentukan suatu Kualitas, dalam organisasi jasa tertentu bukanlah sesuatu yang mudah didefinisikan, karena hal tersebut sangat berhubungan erat dengan pandangan konsumen. Secara umum dikatakan bahwa kualitas adalah karakteristik produk/jasa, yang ditentukan oleh pemakai dan diperoleh melalui pengukuran proses serta melalui perbaikan yang berkelanjutan.

2.3. Website

2.3.1. Definisi Website

Dalam jurnal (Merry Agustina, 2006) mengatakan pada dasarnya *website* adalah sebuah cara untuk menampilkan diri di internet. *Website* anda adalah sebuah tempat di internet, siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya, kapan saja mereka dapat mengetahui tentang diri anda, memberi pertanyaan kepada anda, memberikan anda masukan atau bahkan mengetahui dan membeli produk anda. Internet bagaikan sebuah pusat perdagangan terbesar di dunia dan *Website* anda adalah salah satu toko / kios / kantor di pusat perdagangan tersebut. (hendrawan.com group).

Website (situs *web*) adalah merupakan alamat (URL) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. *Web Page* (halaman *web*) merupakan halaman khusus dari situs *web* tertentu yang tersimpan dalam bentuk *file*. Dalam *web page* tersimpan berbagai informasi dan link yang menghubungkan suatu informasi ke informasi lain baik itu dalam *page*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang sama ataupun *web page* lain pada *website* yang berbeda. *Home page* merupakan halaman pertama atau sampul dari suatu *website* yang biasanya berisi tentang apa dan siapa dari perusahaan atau instansi atau organisasi pemilik *website* tersebut. Jadi pada dasarnya *home page* merupakan sarana dasar untuk memperkenalkan secara singkat tentang apa yang menjadi isi dari keseluruhan *website* dari suatu organisasi atau pribadi.

2.3.2. Software Website

Software website, diantaranya:

1. PHP

PHP merupakan bahasa pemrograman yang memungkinkan para pengembang *web* untuk membuat konten *web* yang dinamis dan dapat berinteraksi dengan *database*. PHP merupakan bahasa pemrograman yang bersifat *open source*. Teknologi PHP disebut dengan bahasa pengkodean *server side*, karena pemrosesan kode dilakukan di *server web* mana saja (*Apache*, *IIS* dan lainnya) dan pengguna cukup mendapatkan hasilnya di tampilan *browser*. Pemanfaatan teknologi internet saat ini sudah semakin meningkat. Salah satu pengembangan teknologi yang cukup dominan dan sangat diminati adalah PHP. Teknologi PHP ini bersifat andal, mudah di implementasikan dan fleksibel, selain itu PHP bisa digunakan untuk membuat *website* dinamis, contohnya *website* yang berbasis CMS.

2. HTML (*Hypertext Markup Language*)

Adalah suatu bahasa yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web*. HTML adalah bahasa yang fleksibel karena tidak tergantung suatu *platform* tertentu.

3. CSS (*Cascading Style Sheet*)

CSS atau *Cascading Style Sheet* secara sederhana adalah sebuah metode yang digunakan untuk mempersingkat tag HTML, seperti *font*, *color*, *text*, tabel menjadi lebih ringkas sehingga tidak terjadi pengulangan penulisan. CSS adalah bahasa *style sheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen.

4. Bahasa pemrograman *Javascript*

Bahasa pemrograman *Javascript* biasanya digunakan untuk hal-hal tertentu dalam sebuah *website*, misalnya saja untuk membuat validasi pada *form* pendaftaran, *form login*, buku tamu, animasi sederhana (bukan *flash*) dan pengaturan-pengaturan lainnya.

2.3.3. Jenis-jenis *Website*

Ada dua jenis *website* yang ada sekarang, yaitu *static website* dan *dynamic website*. Dua-duanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Di bawah ini akan dijelaskan beberapa pengertian dari *static website* dan *dynamic website*, sebagai berikut:

1. *Static Website (Website Statis)*

Static website adalah *website* yang isinya dirancang untuk sering berubah dan secara manual dan biasa juga dikelola perorangan dengan menggunakan beberapa *software editor*.

2. *Dynamic Website (Website Dinamis)*

Dinamic website adalah *website* yang isi dan informasinya dirancang untuk sering berubah. Ketika *web-server* menerima perintah untuk menampilkan sesuatu dalam *web-page*, maka *web-page* akan merespon perintah tersebut, contohnya: *website* dapat menampilkan status dialog antar *user*, memonitor situasi yang terjadi atau menyediakan informasi yang diminta oleh *individual user*. Beberapa sistem *software* yang dapat digunakan untuk menunjang dalam pembuatan *dynamic website* antara lain: PHP (*Hypertext Preprocessor*), ASP (*Active Server Page*), dan JSP, CFML, ini adalah contoh-contoh *server side scripting*. *Server side* berarti berjalan di *server* bukan di *web browser client*. Ketika *request* datang dari *client*, *web-server* akan memerintahkan *server side scripting* meng-generate HTML untuk dikirimkan kepada *web browser client*.

2.3.4. Kriteria *Website* Yang Baik

Setiap sesuatu yang diciptakan mempunyai kriteria, dalam hal ini juga *website* mempunyai kriteria. *Website* yang baik tidak hanya terbatas pada masalah desain dan seni, tetapi juga harus menganut *methodology*, standar-standar baku pemrograman yang telah ada. Hal ini penting karena begitu banyak hal yang dapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mempengaruhi mutu dari sebuah *website*. Adapun kriteria-kriteria *website* yang baik menurut (Suyanto, 2009) dapat dilihat dari:

1. Usability

Usability merupakan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs *web* sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat. Untuk mencapai tingkat *usability* yang ideal, sebuah *website* harus memenuhi 5 syarat berikut:

- a. Mudah untuk dipelajari. Dengan meletakkan isi yang paling penting pada bagian atas halaman agar pengunjung dapat menemukannya dengan cepat.
- b. Efisien dalam penggunaan. Dengan menyediakan *link* seperlunya saja agar pengunjung dapat mencapai informasi yang diperlukan dengan cepat dan mudah.
- c. Mudah untuk di ingat. Dengan tidak banyak melakukan perubahan yang mencolok pada situs, khususnya pada navigasi.
- d. Tingkat kesalahan rendah. Dengan menghindari *link* yang tidak berfungsi (*broken link*) atau halaman masih dalam proses pembuatan (*under construction*).
- e. Kepuasan pengguna. Hal ini wajib diperhatikan karena berhubungan dengan kelangsungan situs *web*. Oleh karena itu sebuah *website* seharusnya mudah digunakan oleh *user*. Dalam artian *user* harus dapat menemukan apa yang mereka cari, men-*download*-nya dengan cepat, mengetahui kapan mereka selesai, dan dapat dengan mudah memberitahukan *site* atau konten yang mereka temukan kepada *user* lainnya. Dan ini merupakan promosi bagi situs tersebut.

2. Sistem Navigasi (Struktur)

Aspek navigasi berkaitan dengan cara atau mekanisme perpindahan dari satu situs ke situs yang lain (*menu system*) di dalam sebuah sistem *website*. Kemudahan bernavigasi dalam situs *web* melibatkan sistem navigasi situs *web* secara keseluruhan dan desain *interface* situs *web* tersebut. Navigasi membantu *user* menemukan jalan yang mudah ketika menjelajahi situs *web* untuk dapat menemukan apa yang mereka butuhkan dengan cepat. Navigasi dapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ditampilkan dalam berbagai media seperti teks, *image* atau animasi. Syarat navigasi yang baik yaitu:

- a. Mudah dipelajari.
- b. Konsisten.
- c. Memungkinkan *feedback*.
- d. Muncul dalam konteks.
- e. Memberikan alternatif lain.
- f. Memerlukan perhitungan waktu dan tindakan.
- g. Menyediakan pesan visual yang jelas.
- h. Menggunakan label yang jelas dan mudah dipahami.
- i. Mendukung tujuan dan perilaku *user*.

Beberapa saran untuk membuat navigasi yang baik:

- a. Rencanakan dengan benar.
- b. Kelompokkan *link* navigasi dan atur seperlunya.
- c. Membuat tampilan navigasi yang berbeda dari tampilan lainnya.
- d. Navigasi yang singkat, tepat dan jelas.
- e. Navigasi yang memungkinkan *user feedback*.
- f. Bila diperlukan buatlah *bread crumb* untuk memudahkan pengunjung menjelajahi situs dengan cepat dan mengetahui lokasi serta kedalaman kunjungan mereka pada situs.
- g. Tidak ada navigasi yang non fungsional (*broken link*, baik internal maupun eksternal) dan navigasi yang belum ada isinya.
- h. Jaga konsistensi. Posisi daerah navigasi harus tetap dan struktur navigasi harus konsisten dengan struktur isi, yang diurutkan berdasarkan logika pengunjung. Seperti penempatan yang sama pada setiap halaman, warna yang sama dan mudah untuk dilihat.

3. *Graphic Design* (Desain Visual)

Desain yang baik sekurang-kurangnya memiliki komposisi warna yang baik dan konsisten, *layout* grafik yang konsisten, teks yang mudah dibaca, penggunaan grafik yang memperkuat isi teks, penggunaan animasi pada tempat yang tepat, isi animasi yang memperkuat isi teks, dan secara keseluruhan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membentuk suatu pola yang harmonis. Beberapa saran untuk membuat desain visual yang baik:

- a. Desain visual harus menciptakan kejelasan kegunaan, sesuai dengan tujuan situs, dan desainnya harus mampu mengomunikasikan, mendukung dan menyempurnakan situs tersebut secara visual.
- b. Berkesan profesional dan orisinal.
- c. *Keep it clean and simpel*. Jaga agar situs *web* tetap bersih dan sederhana dengan menggunakan grafik secukupnya.
- d. Jaga agar grafik berukuran kecil dan gunakan fasilitas *optimize* pada program pengolah grafik.
- e. Menggunakan *format* yang tepat. Seperti *format* JPEG dan PNG 24 bit digunakan untuk foto, *format* GIF dan PNG 8 bit digunakan untuk *image* berwarna sederhana.

4. *Contents* (Isi)

Konten atau isi adalah roh utama sebuah *website*, karena itu haruslah menarik, relevan, dan sesuai untuk target *audien* situs yang dituju. Situs *web* sebaiknya memiliki arsip dari konten data-data lama. Untuk objektivitas dan ketepatan informasi yang terdapat pada konten, lebih baik bila konten tersebut merupakan hasil kompilasi data dan diperkuat dengan pendapat pihak-pihak berwenang. Memiliki data-data atau penjelasan pendukung. Sertakan juga daftar referensi dari sumber yang berwenang. Bila konten berbentuk multimedia, usahakan berhubungan dengan isi situs *web*. *Streaming* bersama isi situs *web*. Sinkronkan antara audio dan visual. Jika perluaksesnya dikelompokkan pada halaman tertentu dan diberikan informasi mengenai besar *file* dan total waktu pemutarannya. Beberapa saran untuk membuat konten yang baik:

- a. Mengenal audiens, menulis dengan gaya mereka dan sesuaikan dengan isinya.
- b. Selalu *up-to-date*.
- c. Menyatakan kebijakan dengan jelas.
- d. Kualitas di atas kuantitas.
- e. Membuat tulisan pada halaman *web* agar mudah dan cepat dalam proses *scanning*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. *Compatibility* (Kompatibilitas)

Situs *web* harus kompatibel dengan berbagai perangkat tampilannya (*browser*), harus memberikan alternatif bagi *browser* yang tidak dapat melihat situs tersebut. Beberapa saran untuk meningkatkan kompatibilitas:

- a. Uji di berbagai *browser*. Dengan pertimbangan bahwa *browser* yang dipakai *user* bisa berbeda, versi berbeda, atau setting berbeda, dan lain-lain.
- b. Pastikan situs *web* bekerja paling tidak di *platform* PC.
- c. Bila memungkinkan, tawarkan pilihan tampilan situs, baik halaman *web* yang pelan (versi grafis atau animasi) atau cepat (versi HTML).
- d. Bila menggunakan *plug in*, pastikan pengunjung dapat dengan mudah men-*download*-nya.

6. *Loading Time*

Bila sebuah situs *web* dapat tampil lebih cepat, kemungkinan besar *user* akan kembali mengunjungi situs tersebut, apalagi bila ditunjang dengan konten dan tampilan yang menarik. Beberapa saran untuk meningkatkan *loading time*:

- a. Menguji dalam berbagai kecepatan koneksi.
- b. Bila menggunakan grafik, jagalah grafik agar berukuran kecil dan gunakan fasilitas *optimize* pada program pengolah grafik.
- c. Melakukan *slicing* pada *image* secara efektif.
- d. Menggunakan atribut pada *image*.
- e. Melakukan manajemen tabel yang baik.
- f. Menggunakan animasi dan suara seefektif mungkin.

7. *Functionality*

Fungsionalitas ini menyangkut beragam fasilitas dan kemudahan yang tersedia di situs *web*. Seberapa baik sebuah situs *web* bekerja dari aspek teknologinya, hal ini bisa melibatkan *programmer* dengan *script*-nya, misalnya HTML, PHP, ASP, COLDFUSION, CGI, SSI, dan lain-lain.

8. *Accesibility*

Halaman *web* harus dapat digunakan oleh setiap orang, tanpa memandang usia dan keadaan fisiknya. Hambatan infrastruktur juga harus diperhatikan, seperti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

akses internet yang lambat, spesifikasi komputer, penggunaan *browser*, dan lain-lain, yang dapat mempengaruhi akses seseorang, termasuk berbagai teknologi baru seperti PDA dan ponsel. *Web* juga harus dapat diakses melalui teknologi tersebut.

9. *Interactivity*

Interaktivitas adalah hal-hal yang melibatkan pengguna situs *web* sebagai *user experience* dengan situs *web* itu sendiri. Dasar dari interaktivitas adalah *hyperlinks (link)* dan mekanisme *feed back*. *Hyperlinks* digunakan untuk membawa pengunjung ke sumber berita, topik lebih lanjut, topik terkait, atau lainnya. Seperti *link* yang berbunyi *More info about this, glossar, related links*. Untuk mekanisme *feed back*, contohnya seperti kritik, komentar, pertanyaan, *polling/survey*. Keuntungan dari adanya mekanisme *feedback* adalah *user* dapat memberitahu pengelola bila ada kesalahan pada situs seperti *missing link, dead link*, atau kesalahan lainnya. *User* juga dapat memberikan kritik/saran demi kemajuan situs.

Salah satu lembaga riset terkemuka di dunia, *Gartner Group*, memulikasikan artikel hasil kajian mereka terhadap faktor-faktor apa saja yang harus diperhatikan bagi para pengembang *website*. Berdasarkan kajian (Indrajit, 2000), ada tiga kriteria utama yang harus diperhatikan di dalam desain sebuah *website*, seperti yang terlihat pada Gambar 2.1 yaitu:

1. *Site Design*

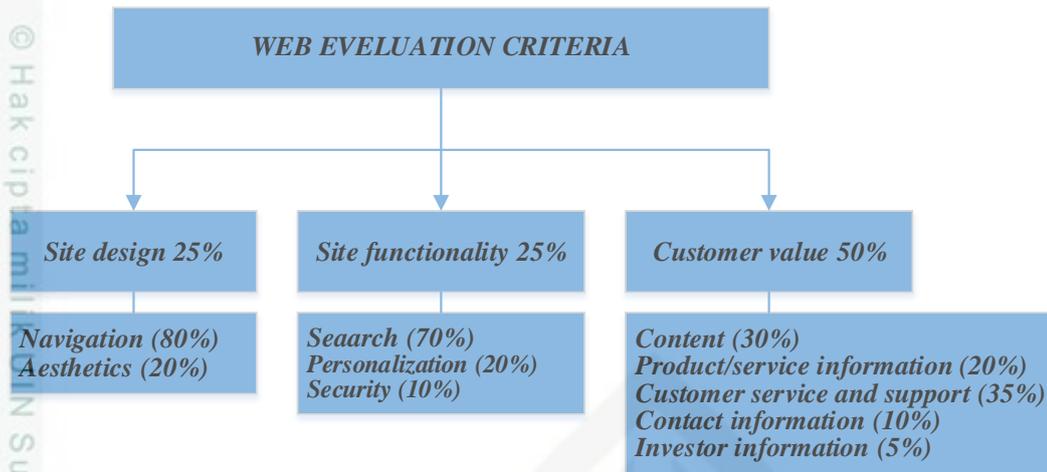
Menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan tampilan *website* dan sistem menu yang dipergunakan.

2. *Site Functionality*

Menyangkut beragam fasilitas dan kemudahan yang tersedia di *website*.

3. *Costumer Value*

Menyangkut berbagai aspek manfaat yang secara langsung dirasakan oleh para pelanggan yang mengakses *website* terkait.



Gambar 2.1. *Web Evaluation Criteria* (Sumber: *Gartner Group*, 2000)

Di antara ketiga aspek ini, *Customer Value* memiliki bobot yang lebih tinggi dibandingkan dengan dua kriteria lainnya (dapat mencapai 50 persen), sehingga aspek ini harus diperhatikan sungguh-sungguh bagi manajemen maupun praktisi teknologi informasi, sementara faktor *Site Design* dan *Site Functionality* memiliki bobot penilaian yang sama di bawah nilai bobot *Customer Value*.

Dan dalam pengembangan situs *web* pemerintah daerah Kementerian Kominfo menerbitkan Buku Panduan Penyelenggaraan Situs *Web* Pemerintah Daerah Versi 1.0 Agustus 2003. Di dalam buku panduan tersebut ditetapkan adanya beberapa kriteria situs *web* pemerintah daerah yang merupakan gambaran ciri-ciri kunci bentuk dasar situs *web* pemerintah daerah, salah satunya adalah bekerja sama. Situs *web* pemerintah daerah harus saling bekerja sama untuk menyatukan visi dan misi pemerintah. Semua dokumen pemerintah yang penting sudah semestinya memiliki URL (*Uniform Resource Locator*) yang tetap, sehingga mesin pencari (*search engine*) dapat menghubungkan kepada informasi yang di inginkan secara langsung. Yang menarik ternyata hampir sebagian situs *web* pemda menyediakan fasilitas *search engine* yaitu alat yang digunakan untuk mempermudah pengunjung situs untuk mencari informasi. yang di sediakan bisa berbentuk pencarian arsip situs *web* namun juga pencarian informasi dalam arti luas.

2.3.5. Unsur-unsur Dalam Penyediaan Website

Berikut ini adalah beberapa komponen *website*:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Domain

Domain adalah nama *website* misalnya yahoo.com, google.com dan sebagainya. *Domain* ini unik, tidak bisa *double*, tidak satu pun *domain* yang namanya sama. *Domain* dapat dibeli atau tepatnya disewa, biasanya per tahun dari jasa penyedia atau penjual *domain*.

2. Web Hosting

Web Hosting adalah sebuah *server* atau tempat meletakkan atau menyimpan yang nantinya dapat diakses oleh orang lain melalui internet.

3. Bahasa Pemrograman

Bahasa yang paling mudah untuk membuat sebuah *file website* adalah HTML (*Hypert Text Mark up Language*). Untuk membuat *file website* sederhana bisa dengan menggunakan *software* pengelola kata yang biasa seperti *Microsoft Office Word*, *Microsoft Office Excel* atau *Open Office* untuk *Linux*. Kemudian *file* tersebut disimpan dalam dokumen dengan ekstensi HTML tetapi *file* tersebut harus diberi nama *file* dengan *index.html* jika menginginkan agar *file* menjadi halaman pertama dari *website*.

2.4. Konsep Kepuasan Pemakai Akhir Komputer (EUCS)

Menurut (Seddon dan Kiew, 1994) kepuasan pemakai adalah kumpulan karangan yang terbaik Untuk mengukur keberhasilan sistem informasi. Lebih lanjut, (Power dan Dicken, 1973) membantah kepuasan pemakai itu adalah ukuran yang paling utama dalam mengukur kegagalan dan keberhasilan. Kepuasan pemakai adalah digambarkan sebagai tingkat dimana para pemakai percaya sistem informasi tersedia untuk mereka sesuai dengan kebutuhan informasi mereka.

Kepuasan pemakai dibangun melalui riset tingkah laku di dalam sistem informasi. Mengukur dan penelitian kepuasan pemakai akhir termotivasi oleh keinginan manajemen untuk meningkatkan produktivitas sistem informasi karena Pemanfaatan sistem informasi adalah secara langsung dihubungkan kepada perasaan kepuasan pemakai dengan sistem informasi. Dalam penelitian yang dilakukan (Rushinek, 1986), (Scamell, 1993), dan (Ryker et al, 1997) mereka mempertimbangkan harapan kepuasan pemakai dalam membentuk sistem

Item-item indikator pertanyaan pada model EUCS menurut Doll & Torkzadeh dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Item-item EUCS menurut Doll & Torkzadeh

No.	Variabel	Indikator
1	Isi (<i>Content</i>)	1. Apakah sistem memberikan informasi yang tepat yang Anda butuhkan? 2. Apakah isi informasi memenuhi kebutuhan Anda? 3. Apakah sistem memberikan laporan yang hanya tentang apa Anda butuhkan? 4. Apakah sistem memberikan informasi yang cukup?
2	Akurasi (<i>Accuracy</i>)	1. Apakah sistem telah memberi informasi yang akurat? 2. Apakah Anda puas dengan keakuratan sistem?
3	Bentuk (<i>Format</i>)	1. Apakah Anda berpikir informasi disajikan dalam format yang bermanfaat? 2. Apakah informasi sudah jelas?
4	Kemudahan (<i>Ease</i>)	1. Apakah sistem <i>user friendly</i> ? 2. Apakah sistem mudah digunakan?
5	Ketepatan Waktu (<i>Timeliness</i>)	1. Apakah Anda mendapatkan informasi yang Anda butuhkan setiap waktu? 2. Apakah sistem menyediakan <i>up-to-date</i> informasi?

Sumber: EUCS (Doll dan Torkzadeh, 1991)

2.4.1. End User Computing (EUC)

Menurut McLeod dalam jurnal (Merry Agustina, 2006) mengatakan Tidak semua orang yang ikut serta sebagai EUC memiliki tingkat pengetahuan komputer yang sama. Para pemakai akhir komputer dapat di kelompokkan menjadi empat golongan berdasarkan kemampuan komputer mereka yaitu:

a. Pemakai Akhir Tingkat Menu

Sebagian pemakai akhir tidak mampu menciptakan perangkat lunak mereka sendiri, tetapi dapat berkomunikasi dengan perangkat lunak jadi (*prewritten software*) dengan menggunakan menu seperti yang ditampilkan oleh *Lotus*, *DBASE*, dan sebagainya.

b. Pemakai Akhir Tingkat Perintah

Sebagian pemakai akhir memiliki kemampuan menggunakan perangkat lunak jadi yang lebih dari sekedar memilih menu. *User* ini dapat menggunakan bahasa perintah dari perangkat lunak untuk melaksanakan operasi aritmatika dan logika pada data.

c. Pemakai Akhir Tingkat *Programmer*

Sebagian pemakai akhir dapat menggunakan bahasa pemrograman seperti BASIC atau yang lainnya, serta mengembangkan program yang disesuaikan dengan kebutuhan.

d. Personil Pendukung Fungsional

Personil pendukung fungsi di sejumlah perusahaan, para spesialis informasi adalah anggota dari unit-unit fungsional dan bukannya unit jasa informasi. Personil pendukung fungsional dan bukannya unit jasa informasi. Personil pendukung fungsional ini adalah spesialis informasi dalam arti sesungguhnya, tetapi mereka berdedikasi pada area pemakai tertentu dan melapor pada manajer fungsional mereka.

2.4.2. Jenis-jenis Pamakai Akhir

Sedemikian jauh, EUC telah memberikan dampak pada berbagai sub sistem utama *Computer Base Information* (CBIS) dalam tingkat yang beragam sebagian besar aplikasi *end user computing* telah dibatasi pada (McLeod, 2001):

- a. Sistem pendukung keputusan yang relatif mudah.
- b. Aplikasi otomatisasi yang memenuhi kebutuhan perorangan.

Selebihnya adalah tanggung jawab spesialis informasi untuk bekerja sama dengan pemakai dalam mengembangkan:

- a. Aplikasi sistem informasi manajemen dan sistem informasi akuntansi.
- b. *Decision support system* yang kompleks.
- c. Aplikasi otomatisasi kantor yang memenuhi organisasional dan sistem pakar.

2.4.3. Manfaat dan Resiko *End User Computing*

EUC memberikan manfaat bagi perusahaan dalam dua cara utama:

- a. Pemindahan beban kerja.
- b. kesejangan komunikasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saat para pemakai mengembangkan sistem mereka sendiri, perusahaan dihadapkan pada sejumlah resiko:

- a. Sistem yang buruk sarannya.
- b. Sistem yang buruk rancangannya dan dokumentasinya.
- c. Penggunaan sumber daya informasi yang tidak efisien.
- d. Hilangnya integritas dan hilangnya keamanan data.

2.5. Kuesioner

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang akan digunakan oleh periset untuk memperoleh data dari sumbernya secara langsung melalui proses komunikasi atau dengan mengajukan pertanyaan. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang efisien bila peneliti mengetahui secara pasti data/informasi apa yang dibutuhkan dan bagaimana variabel yang menyatakan informasi yang dibutuhkan tersebut diukur.

2.5.1. Jenis-jenis Kuesioner

Adapun jenis kuesioner berdasarkan pertanyaan yang akan digunakan oleh periset untuk memperoleh data dari sumbernya, sebagai berikut:

1. Pertanyaan (kuesioner) Terbuka

Pertanyaan yang memungkinkan responden memberikan jawaban sesuai dengan cara atau pendapatnya. Contoh:

Bagaimana pendapat anda tentang tampilan *website* Kecamatan Tampan?

Jawab:

.....
.....
.....

Jawaban responden terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut akan sangat bervariasi. Pengelompokkan jawaban-jawaban serupa akan menjadi suatu pekerjaan yang tidak mudah.

2. Pertanyaan (kuesioner) Tertutup

Responden tinggal memilih jawaban di antara pilihan yang sudah disediakan. Pertanyaan-pertanyaan tertutup dapat dengan mudah di kodekan dan diolah untuk tahap penelitian selanjutnya. Contoh:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Informasi yang disediakan *website* tampan.pekanbaru.go.id jelas:

- a. Sangat Setuju.
- b. Setuju.
- c. Netral.
- d. Tidak Setuju.
- e. Sangat Tidak Setuju.

Dengan adanya jawaban yang disediakan dan mudah untuk dimengerti, maka responden tidak akan kesulitan dalam menjawabnya. Dengan demikian adapun bobot nilai dari setiap jawaban yang disediakan, yaitu:

Range nilai pada kuesioner:

Sangat Setuju	= 5
Setuju	= 4
Netral	= 3
Tidak Setuju	= 2
Sangat Tidak Setuju	= 1

Dengan adanya *range* (nilai) dari tiap jawaban kuesioner maka akan mempermudah dalam penghitungan hasil akhirnya.

3. Pertanyaan (kuesioner) Tidak Terstruktur Yang Tersamar

Pertanyaan/kuesioner tidak terstruktur yang tersamar berlandaskan pada riset motivasi. Para periset telah mencoba untuk mengatasi keengganan responden untuk membahas perasaan mereka dengan cara mengembangkan teknik-teknik yang terlepas dari masalah kepedulian dan keinginan untuk membuka diri. Teknik tersebut dikenal dengan metode proyektif. Kekuatan utama dari metode proyektif adalah untuk menutupi tujuan utama riset dengan menggunakan stimulus yang disamarkan.

Metode proyektif merupakan cara yang digunakan untuk menggambarkan kuesioner yang mengandung stimulus yang memaksa para subjek untuk menggunakan emosi, kebutuhan, motivasi, sikap, dan nilai-nilai yang dimilikinya sendiri dalam memberikan suatu jawaban

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau respon. Stimulus yang paling sering digunakan adalah asosiasi kata, kelengkapan kalimat, dan bercerita atau penuturan cerita.

4. **Pertanyaan (Kuesioner) Terstruktur Yang Tersamar**
Kuesioner terstruktur yang tersamar merupakan teknik yang paling jarang digunakan dalam riset pemasaran. Kuesioner ini dikembangkan sebagai cara untuk menggabungkan keunggulan dari penyamaran dalam mengungkapkan motif dan sikap di bawah sadar dengan keunggulan struktur pengkodean serta tabulasi jawaban. Sebagai contoh, salah satu teori menyatakan bahwa pengetahuan, persepsi dan ingatan individu akan suatu subjek disesuaikan oleh sikapnya terhadap subjek tersebut. Jadi untuk mendapatkan informasi mengenai sikap seseorang apabila pertanyaan langsung akan menghasilkan jawaban yang biasa, teori ini menyarankan agar kita hanya menanyakan hal-hal yang mereka ketahui, bukan apa pendapat mereka. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengetahuan yang lebih banyak mungkin mencerminkan kekuatan dan arah dari suatu sikap.

2.5.2. Teknik Pengukuran (Teknik Penskalaan)

Dua teknik pengukuran dengan kuesioner yang paling populer adalah:

a. *Likert's Summated Rating (LSR)*

LSR adalah skala atau pengukuran sikap responden. Jawaban pertanyaan dinyatakan dalam pilihan yang mengakomodasi jawaban antara Sangat Setuju Sekali dengan Sangat Tidak Setuju. Banyak pilihan biasanya 3, 5, 7, 9 dan 11. Dalam prakteknya yang paling sering digunakan adalah 5. Terlalu sedikit pilihan jawaban menyebabkan pengukuran menjadi sangat kasar dan terlalu banyak pilihan jawaban menyebabkan responden sulit membedakan pilihan. Banyak pilihan ganjil juga menimbulkan masalah, responden yang malas/enggan akan menjawab pilihan yang di tengah (jawaban netral).

b. *Semantic Differential (SD)*

Responden menyatakan pilihan di antara dua kutub kata sifat atau frasa. Dapat dibentuk dalam suatu garis nilai yang kontinyu, dan dapat diukur dalam satuan jarak atau dalam bentuk pilihan seperti LSR.

Misal:

Tampilan *website* (responden memilih kotak 10 sampai dengan 0, misalnya 8)

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Prinsip sifat positif diberikan nilai paling besar dan sifat negatif diberi paling kecil tetap dipertahankan, demikian juga prinsip menggabungkan positif-negatif dan negatif-positif secara bergantian.

2.5.3. Teknik Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Beberapa teknik terdapat dua kelompok teknik *sampling* yaitu:

1. *Probability Sampling*

Probability Sampling merupakan teknik penarikan sampel yang memberikan peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk terpilih menjadi sampel. Teknik *sampling* ini meliputi:

a. *Simple Random Sampling*

Untuk menghilangkan kemungkinan bias, kita perlu mengambil sampel *random* sederhana atau sampel acak. Pengambilan sampel dari semua anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam anggota populasi. Hal ini dapat dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen. Teknik *sampling* ini meliputi:

- *Proportinate Stratified Random Sampling*

Teknik ini digunakan apabila populasi mempunyai anggota/karakteristik yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional. Sebagai contoh suatu organisasi mempunyai personil yang terdiri dari latar belakang pendidikan yang berbeda yaitu: SLTP, SLTA, S1, dan S2 dengan jumlah setiap kelas pendidikan juga berbeda. Jumlah anggota populasi untuk setiap strata pendidikan tidak sama atau bervariasi. Jumlah sampel yang harus diambil harus meliputi strata pendidikan yang ada yang diambil secara proporsional.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- *Disproportionate Random Sampling*

Teknik ini digunakan untuk menentukan jumlah sampel, bila populasi berstrata tetapi kurang proporsional. Sebagai contoh sebuah perusahaan mempunyai personil sebagai berikut: 3 orang S3, 5 orang S2, 100 orang S1, 800 orang SLTA, dan 700 orang SLTP. Dalam penarikan sampel maka personil yang berijazah S2 dan S3 semuanya diambil sebagai sampel, karena kedua kelompok tersebut jumlahnya terlalu kecil jika dibandingkan dengan kelompok lainnya.

- b. *Cluster Sampling (Sampling daerah)*

Teknik *sampling* daerah (*Cluster Sampling*) digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, misalnya penduduk suatu Negara, Propinsi atau Kabupaten. Untuk menentukan penduduk mana yang akan dijadikan sumber data, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah dari populasi yang telah ditetapkan. Teknik *cluster sampling* dilakkan dalam dua tahap yaitu:

- Menentukan sampel daerah
- Menentukan orang-orang yang ada pada daerah dengan cara *sampling* juga.

- 2. *Non-probability Sampling*

Non-probability sampling merupakan teknik penarikan sampel yang memberikan peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk terpilih menjadi sampel. Teknik *sampling* ini meliputi:

- a. *Sampling Sistematis*

Teknik *sampling* ini merupakan teknik penarikan sampel dengan cara penentuan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut. Sebagai contoh jumlah anggota populasi sebanyak 200 orang. Anggota populasi diberi nomor urut dari no 1 sampai nomor 200. Selanjutnya pengambilan sampel dilakukan dengan memilih nomor urut ganjil, atau genap saja, atau kelipatan dari bilangan tertentu, seperti bilangan 5 dan lainnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. *Sampling Kuota*

Sampling kuota adalah teknik penarikan *sampling* dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai pada jumlah (*kuota*) yang diinginkan. Sebagai contoh akan melakukan penelitian terhadap pegawai golongan II pada suatu instansi, dan penelitian terhadap pegawai golongan II pada suatu instansi, dan penelitian dilakukan secara kelompok. Jumlah sampel ditetapkan 100 orang sementara penelitian sebanyak 5 orang, maka setiap anggota peneliti dapat memilih sampel seara bebas dengan karakteristi yang telah ditentukan (golongan II) sebanyak 20 orang.

c. *Sampling Aksidental*

Sampling Aksidental adalah teknik penentuan sampel, berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila orang ditemukan pada waktu menentukan sampel cocok dengan diperlukan sebagai sumber data.

d. *Puposive Sampling*

Purposive Sampling adalah teknik penarikan sampel yang dilakukan untuk tujuan tertentu saja. Misalnya akan melakukan penelitian tentang disiplin pegawai, maka sampel yang dipilih adalah orang yang ahli dalam bidang kepegawaian saja.

e. *Sampling Jenuh*

Sampling Jenuh adalah teknik penarikan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Istilah lain dari *sampling* jenuh ini adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

f. *Snowball Sampling*

Snowball Sampling adalah teknik penarikan sampel yang mula-mula dilakukan dalam jumlah kecil (informan kecil) kemudian sampel yang terpilih pertama disuruh memilih sampel berikutnya, yang akhirnya jumlah sampel akan bertambah banyak seperti bola salju yang bergelinding makin lama makin besar.

2.6.1. Uji Normalitas

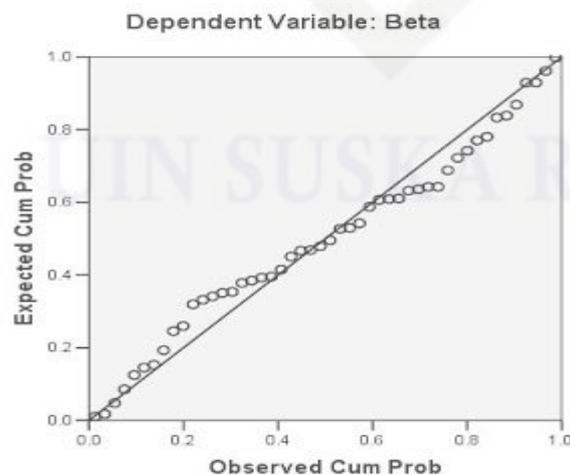
Uji normalitas adalah pengujian tentang kenormalan distribusi data. Penggunaan uji normalitas karena pada analisis statistik parametrik, asumsi yang harus dimiliki oleh data adalah bahwa data tersebut harus terdistribusi normal. Maksud data terdistribusi secara normal adalah bahwa data akan mengikuti bentuk distribusi normal.

Uji normalitas bisa dilakukan dengan dua cara yaitu “*Normal P-P Plot*” dan “*Tabel Kolmogrov Smirnov*”. Yang paling umum digunakan adalah *Normal P-P Plot*. Pada *Normal P-P Plot* prinsipnya normalitas dapat dideteksi dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal grafi atau dengan melihat histogram dari residualnya. Menurut menurut (Ghozali, 2005) dasar pengambilan keputusan:

1. Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.
2. Jika data menyebar jauh garis diagonal dan/atau tidak mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogram tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

Untuk menganalisis dengan SPSS kita lihat hasil *output* kita tadi pada gambar “*Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual*”. Seperti contoh Gambar 2.3 di bawah ini:

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Gambar 2.3. *Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual*

Dari hasil analisis kurva dapat dilihat bahwa data menyebar di sekitar diagram dan mengikuti model regresi sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diolah merupakan data yang berdistribusi normal sehingga uji normalitas terpenuhi.

2.6.2. Uji Multikolinearitas

Uji ini bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (Independen). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Menurut (Ghozali, 2007), jika variabel independen saling berkorelasi, maka variabel-variabel ini tidak orthogonal. Untuk mendeteksi adanya multikolinearitas, dapat dilihat dari *Value Inflation Factor* (VIF). Menurut (Wijaya, 2009) apabila nilai $VIF > 10$, terjadi multikolinearitas. Sebaliknya, jika $VIF < 10$, tidak terjadi multikolinearitas. Untuk analisisnya dengan SPSS kita lihat hasil output pada Tabel “*Coefficients*”. Seperti contoh Tabel 2.2 di bawah ini:

Tabel 2.2. Contoh Tabel *Coefficients*

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics		
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF	
1	(Constant)	-,106	,275		-,385	,701		
	Leverage	,122	,029	,366	4,235	0	,815	1,227
	CR	,054	,045	,12	1,218	,226	,625	1,599
	ROA	-,073	,043	-,165	-1,681	,096	,628	1,591
	ROE	,125	,031	,327	4,029	0	,922	1,085

Dari hasil *output* data di dapatkan bahwa semua nilai $VIF < 10$ ini berarti tidak terjadi multikolinearitas. Dan menyimpulkan bahwa uji multikolinearitas terpenuhi.

2.6.3. Uji Heteroskedastisitas

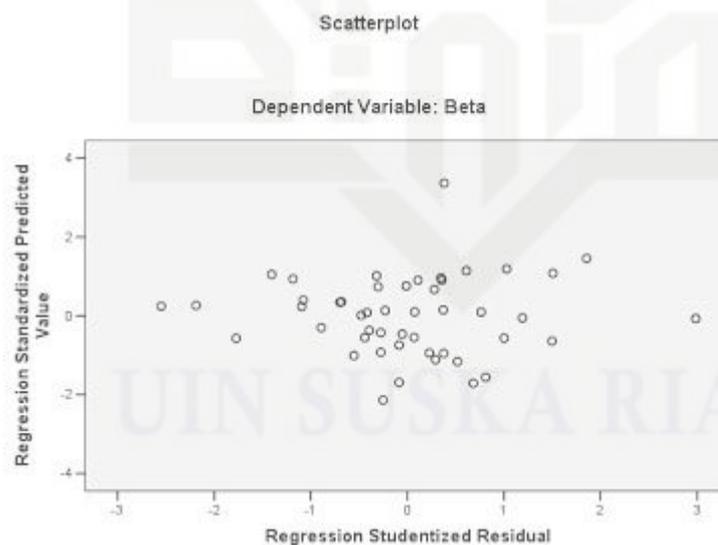
Pengujian ini digunakan untuk melihat apakah variabel pengganggu mempunyai varian yang sama atau tidak. Heteroskedastisitas mempunyai suatu keadaan bahwa varian dari residual suatu pengamatan ke pengamatan yang lain berbeda. Salah satu metode yang digunakan untuk menguji ada tidaknya heteroskedastisitas akan mengakibatkan penaksiran koefisien-koefisien regresi menjadi tidak efisien. Hasil penaksiran akan menjadi kurang dari semestinya. Menurut (Gujarati, 2010) heteroskedastisitas bertentangan dengan salah satu

asumsi dasar regresi linier, yaitu bahwa variasi residual sama untuk semua pengamatan atau disebut homokedastisitas.

Untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas yaitu dengan melihat grafik plot antara nilai prediksi variabel terikat (dependen) yaitu ZPRED dengan residualnya SRESID. Deteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan melihat ada tidaknya pola tertentu pada grafik scatterplot antara SRESID dan ZPRED dimana sumbu Y adalah Y yang telah diprediksi, dan sumbu X adalah residual (Y Prediksi–Y Sesungguhnya) yang telah di *studentized*. Dasar analisisnya adalah sebagai berikut:

1. Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit), maka mengindikasikan telah terjadi heteroskedastisitas.
2. Jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

Untuk menganalisis datanya kita lihat pada gambar “*Scatterplot*” pada output data. Seperti contoh Gambar 2.5.



Gambar 2.4. *Scatterplot*

Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas sebab tidak ada pola yang jelas serta titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. sehingga dapat dikatakan uji heteroskedastisitas terpenuhi.

2.6.4. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi merupakan pengujian asumsi dalam regresi dimana variabel dependen tidak berkorelasi dengan dirinya sendiri. Menurut (Santosa dan Ashari, 2005) maksud korelasi dengan dirinya adalah bahwa nilai dari variabel dependen tidak berhubungan dengan nilai variabel itu sendiri, baik nilai variabel sebelumnya atau nilai periode sesudahnya. Dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

1. Angka D-W di bawah -2 berarti ada autokorelasi positif.
2. Angka D-W di antara -2 sampai +2 berarti tidak ada autokorelasi.
3. Angka D-W di atas +2 berarti ada autokorelasi negatif.

Untuk menganalisisnya menggunakan output SPSS dapat dilihat pada Tabel "Model Summary". Seperti contoh Tabel 2.3 di bawah ini:

Tabel 2.3. Contoh Tabel Model Summary

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,655 ^a	,429	,399	,347	1,843
a. Predictors: (Constant), ROE, ROA, CR, Leverage					
b. Dependen Variabel: Y					

Dari Tabel di atas di dapatkan nilai *Durbin-Watson* (DW hitung) sebesar 2,038 atau 2. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan DW hitung berada diantara -2 dan 2, yakni $-2 \leq DW \leq 2$ maka ini berarti tidak terjadi autokorelasi. Sehingga kesimpulannya adalah uji autokorelasi terpenuhi.

2.7. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisa regresi linier berganda adalah suatu metode analisis regresi untuk lebih dari dua variabel, karena itu termasuk dalam analisis *multivariate*. Namun karena dalam analisis regresi ganda juga dianalisis hubungan antar satu variabel bebas X, dengan variabel terikat Y manakala variabel bebas X lainnya dianggap konstan, maka dalam analisisnya juga masih bisa digunakan metode kuadrat terkecil. Karena itu analisis regresi ganda merupakan jembatan penghubung antara analisis regresi sederhana yang bersifat *bivariate*, dengan model analisis regresi yang bersifat *multivariate*. Analisis regresi merupakan studi dalam menjelaskan dan mengevaluasi hubungan suatu peubah bebas (*independent variabel*) dengan satu

peubah tak bebas (*dependent variabel*) dengan tujuan untuk mengestimasi atau meramalkan nilai peubah tak bebas didasarkan pada nilai peubah bebas yang diketahui. Hubungan yang diasumsikan linier mengikuti bentuk berikut ini:

$$Y = A_0 + A_1 X_1 + A_2 X_2 + \dots + A_n X_n \dots \dots \dots (2.1)$$

Keterangan :

- Y = Variabel dependen / terikat
- X₁, X₂, ..., X_n = Variabel independen / bebas
- A₁, A₂, ..., A_n = Konstanta

Metode kuadrat terkecil dapat dilakukan apabila asumsi regresi linier klasik terpenuhi. Beberapa asumsi yang harus dipenuhi oleh persamaan regresi linier berganda ini adalah sebagai berikut:

1. Normalitas, regresi linier klasik mengasumsikan bahwa tiap ϵ_i mengikut distribusi normal, $\epsilon_i \sim N(0, \sigma^2)$.
2. Non autokorelasi antar sisaan, berarti $cov(\epsilon_i, \epsilon_j) = 0$, dimana $i \neq j$.
3. Homoskedastisitas, $var(\epsilon_i) = \sigma^2$ untuk setiap $i, i=1, 2, \dots, n$ yang artinya varians dari semua sisaan adalah konstan atau homoskedastik.
4. Tidak terjadi multikolinearitas. Tidak terdapat hubungan linier yang sempurna atau pasti diantara variabel.

Untuk mengetahui apakah model persamaan yang digunakan sudah memenuhi asumsi-asumsi regresi tersebut maka perlu dilakukan pemeriksaan pada masing-masing asumsi.

2.8. Hipotesis

Hipotesis merupakan kebenaran sementara yang masih perlu diuji. Oleh karena itu, hipotesis berfungsi sebagai kemungkinan untuk menguji kebenaran suatu teori. Hipotesis adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya, pada saat fenomena dikenal dan merupakan dasar kerja serta panduan dalam verifikasi. Pendapat menyatakan bahwa hipotesis adalah suatu keterangan sementara dari suatu fakta yang dapat diamati.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Secara garis besar, kegunaan hipotesis yaitu:

- a. Memberikan batasan serta memperkecil jangkauan peneliti dan kerja peneliti.
- b. Menyiagakan peneliti kepada kondisi fakta dan hubungan antar fakta, yang kadang kala hilang begitu saja dari perhatian peneliti.
- c. Sebagai panduan dalam pengujian serta penyesuaian dengan fakta dan antar fakta.

Ciri-ciri hipotesis yaitu:

- a. Hipotesis harus menyatakan hubungan.
- b. Hipotesis harus sesuai dengan fakta.
- c. Hipotesis harus dapat diuji.
- d. Hipotesis harus sederhana.
- e. Hipotesis harus bisa menerangkan fakta.

Menurut (Sarwono, 2009), pengujian hipotesis dapat didasarkan dengan menggunakan dua hal, yaitu tingkat signifikan atau probabilitas (α) dan tingkat kepercayaan atau *confidence interval*. Dalam melakukan uji hipotesis terdapat dua hipotesis, yaitu H_0 (Hipotesis nol) dan H_1 (Hipotesis Alternatif).

Menurut (Sarwono, 2009), beberapa hal yang harus diperhatikan dalam uji hipotesis adalah:

1. Untuk pengujian hipotesis, gunakan data sampel.
2. Dalam pengujian akan menghasilkan dua kemungkinan, yaitu pengujian signifikan secara statistik jika kita menolak H_0 dan pengujian tidak signifikan secara statistik jika kita menerima H_0 .
3. Jika menggunakan nilai T maka jika nilai t semakin besar atau menjauhi 0, akan cenderung menolak H_0 . Sebaliknya, jika nilai t semakin kecil dan mendekati 0, akan cenderung menerima H_0 .

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat hubungan positif antara kegunaan dan kepuasan pengguna.
2. Terdapat hubungan positif antara kualitas informasi dan kepuasan pengguna.
3. Terdapat hubungan positif antara kualitas interaksi dan kepuasan pengguna.

2.9. SPSS (*Statistical Product and Servicer Solutions*)

2.9.1. Sejarah SPSS

Sekitar tahun 1960 Norman H. Nie, C. Hadlay, dan Dale Bent pertama kali mengembangkan SPSS sebagai perangkat lunak untuk *system statistic* pada *computer Mainframe*. SPSS/PC+ untuk PC dikeluarkan pada tahun 1984 dengan versi *Windows* dirilis pada tahun 1992. Pada tahun 1992 sampai 1994, SPSS mengakuisisi beberapa perusahaan untuk menambah daya saing yaitu *BMDP Statistical Software*, *Jandel Scientific Software*, *Clear Software*, *In2itive Technologies A/S*, *Integral Solution Ltd*, dan *Vento Software*.

2.9.2. Aplikasi SPSS

Program SPSS adalah program khusus pengolah data untuk analisis *statistic*. Saat ini program ini telah berkembang dengan berbagai versi. Program ini kompatibel dengan *Windows* versi berapapun. Untuk menjalankan program spesifikasi komputer yang dibutuhkan adalah (Santoso, 1999):

- a. *Processor* Intel Pentium dengan kecepatan 233 Mhz atau yang lebih tinggi atau *processor* merk lain dengan kemampuan yang sama atau lebih tinggi.
- b. RAM dengan kecepatan 64 Mb atau lebih tinggi.
- c. *Harddisk* dengan kapasistas 400 Mb atau yang lebih tinggi.
- d. VGA dengan resolusi 32 Mb atau yang lebih tinggi.
- e. *DiskDrive*.
- f. CD ROM untuk menginstal program SPSS.

Agar dapat menjalankan SPSS 16 dengan baik, diperlukan spesifikasi sistem sebagai berikut:

- a. Sistem operasi: *Microsoft Windows XP/Windows 2000/Vista*.
- b. *Prosesor*: Minimal kelas Pentium 2.
- c. *Memory*: Minimal RAM 512 Mb.
- d. Minimum ruang kosong sebesar 650 Mb.
- e. VGA monitor/Super VGA resolusi 800 x 600 atau lebih tinggi.

2.9.3. Fitur-Fitur SPSS

Adapun fitur-fitur yang terdapat pada SPSS, yaitu:

1. Data Editor, merupakan jendela untuk pengolahan data yang dirancang sedemikian rupa seperti pada aplikasi-aplikasi *spreadsheet* untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memudahkan dalam mendefinisikan, memasukkan, mengedit, dan menampilkan data.

2. *Viewer*, membuat pemakai mudah untuk melihat hasil pemrosesan, menunjukkan atau menghilangkan bagian-bagian tertentu dari *output*, serta memudahkan distribusi hasil pengolahan dari SPSS ke aplikasi-aplikasi yang lain.
3. *Database Wizard*, akan menyebabkan pemakaian program bias mendapatkan kembali informasi dari sebuah *database* menggunakan fasilitas tersebut.
4. Fitur kemudahan transformasi data juga dimiliki oleh aplikasi ini, sehingga akan membantu pemakai memperoleh data yang siap untuk dianalisis.

2.10. *E-Government*

Menurut *World Bank* dalam jurnal (Akbar Karim, 2009), *E-Government* didefinisikan sebagai upaya pemanfaatan dan pendayagunaan telematika untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pemerintahan, memberikan berbagai jasa pelayanan kepada masyarakat secara lebih baik, menyediakan akses informasi kepada publik secara lebih luas, dan menjadikan penyelenggaraan pemerintahan lebih bertanggung jawab (*accountable*) serta transparan kepada masyarakat. Intinya *E-Government* adalah proses pemanfaatan teknologi informasi sebagai alat untuk membantu menjalankan sistem pemerintahan secara lebih efektif dan efisien. Terdapat dua hal utama dalam pengertian *E-Government*, pertama adalah penggunaan teknologi komunikasi informasi (salah satunya adalah internet) sebagai alat bantu, dan kedua adalah tujuan pemanfaatannya sehingga jalannya pemerintahan dapat lebih efisien. Melalui teknologi informasi dalam hal ini internet, seluruh proses atau prosedur yang ada di pemerintahan dapat dilalui dengan lebih cepat sesuai dengan aturan jelas yang telah ditetapkan

E-Government bukan berarti mengganti cara pemerintah dalam berhubungan dengan masyarakat. Pada konsep *E-Government*, masyarakat masih bisa berhubungan dengan pos-pos pelayanan, berbicara melalui telepon untuk mendapatkan pelayanan pemerintah, atau mengirim surat. *E-Government* hanya berfungsi pada konteks penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan hubungan antara pemerintah dan pihak-pihak lain. Pada pelaksanaan *E-*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Government, informasi, komunikasi, dan transaksi antara masyarakat dan pemerintah dilakukan melalui internet. Sehingga ada beberapa manfaat yang dihasilkan seperti misalnya, komunikasi dalam sistem administrasi berlangsung dalam hitungan jam, bukan hari atau minggu. Artinya, pelayanan pemerintah pada masyarakat menjadi sangat cepat, pelayanan dan informasi dapat disediakan 24 jam sehari, tujuh hari dalam seminggu. Informasi dapat diperoleh di kantor, rumah bahkan lewat ponsel dimanapun tanpa harus secara fisik datang ke kantor pemerintahan atau tempat-tempat pelayanan umum. Akselerasi kecepatan pelayanan berarti juga merupakan penghematan dalam waktu, energi maupun sumber daya.

Model *E-Government* yang diterapkan di negara-negara luar adalah menggunakan model empat tahapan perkembangan yang meliputi:

1. Tahap pertama, berupa penampilan situs *web* (*web presence*) yang berisi informasi dasar yang dibutuhkan masyarakat.
2. Tahap ke dua, tahap interaksi yaitu isi informasi yang ditampilkan lebih bervariasi, seperti fasilitas *download* dan komunikasi *e-mail* dalam situs *web* pemerintah.
3. Tahap ke tiga, tahap transaksi berupa penerapan aplikasi atau formulir untuk secara *online* mulai diterapkan.
4. Tahap ke empat, tahap transformasi berupa pelayanan yang terintegrasi, tidak hanya menghubungkan pemerintah dengan masyarakat tetapi juga dengan organisasi lain yang terkait (pemerintah ke antar pemerintah, sektor non pemerintah serta sektor swasta).

Sesuai dengan yang tertera dalam Instruksi Presiden No.3 Tahun 2003, wujud nyata dari aplikasi *E-Government* yang umum dilaksanakan dan diatur pelaksanaannya adalah pembuatan situs *web* pemerintah daerah. Situs *web* pemerintah daerah merupakan salah satu strategi di dalam melaksanakan pengembangan *E-Government* secara sistematis melalui tahapan yang realistis dan terukur. Situs *web* pemerintah daerah merupakan tingkat pertama dalam pengembangan *E-Government* di Indonesia yang memiliki sasaran agar masyarakat Indonesia dapat dengan mudah memperoleh akses kepada informasi dan layanan

pemerintah daerah, serta ikut berpartisipasi di dalam pengembangan demokrasi di Indonesia dengan menggunakan media internet.

Dari pengaplikasian tersebut dapat diketahui bahwa pengembangan *E-Government* di Indonesia dilaksanakan melalui 4 (empat) tingkatan yaitu:

1. Tingkat 1, merupakan tingkat Persiapan berupa pembuatan situs *web* sebagai media informasi dan komunikasi pada setiap lembaga serta sosialisasi situs *web* untuk internal dan publik.
2. Tingkat 2, merupakan tingkat Pematangan yang berupa Pembuatan situs *web* informasi publik yang bersifat interaktif dan Pembuatan antar muka keterhubungan dengan lembaga lain.
3. Tingkat 3, merupakan tingkat Pemantapan yang berisi Pembuatan situs *web* yang bersifat transaksi pelayanan publik dan Pembuatan interoperabilitas aplikasi dan data dengan lembaga lain.
4. Tingkat 4, adalah tingkat Pemanfaatan yang berisi Pembuatan aplikasi untuk pelayanan yang bersifat *Government to Government (G2G)*, *Government to Business (G2B)*, *Government to Consumers (G2C)*.

2.11. Profil Kecamatan Tampan

Kecamatan Tampan merupakan salah satu Kecamatan di Ibukota Pekanbaru yang dibentuk berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Riau, tanggal 20 September 1996 Nomor KPTS: 151/IX/1996. Secara geografis, lokasi penelitian berada pada koordinat 101° 22' 45"BT–101° 23' 09"BT dan 0° 28' 41"LU–0° 29' 09"LU memiliki luas wilayah 59.81 km². Kecamatan Tampan merupakan wilayah terluas dibandingkan kecamatan lain yang ada di wilayah Kota Pekanbaru, sehingga adanya wacana pemekaran menjadi dua kecamatan, yakni Kecamatan Tampan dan Kecamatan Tuah Karya. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 1987 tentang Perubahan Batas Wilayah Kotamadya Daerah Tingkat II Pekanbaru, luas wilayah Kecamatan Tampan adalah 4.872 Km² atau sama dengan 9,46% dari luas kota Pekanbaru, yang sebagian besar wilayahnya digunakan untuk perumahan/perkarangan. Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru terdiri dari 4 kelurahan, 54 rukun warga (RW), dan 304 rukun tetangga (RT). Sembilan kelurahan yang berada di lingkungan Kecamatan Tampan Kota

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Pekanbaru yaitu Kelurahan Simpang Baru, Kelurahan Sidomulyo Barat, Kelurahan Tuah Karya, Kelurahan Delima, Kelurahan Tabek Gadang, Kelurahan Air Putih, Kelurahan Bina Widya, Kelurahan Sialang Munggu, dan Kelurahan Tuah Madani. Kecamatan Tampan merupakan kecamatan yang memiliki jumlah penduduk terbanyak di Kota Pekanbaru. Jumlah Penduduk Kecamatan yang tinggi terdapat di Kelurahan Tuah Karya. Jumlah penduduk yang tinggi terjadi karena Kecamatan Tampan mempunyai wilayah yang luas dibanding dengan kecamatan lainnya, berjumlah 175.634 jiwa.

2.11.1. Visi dan Misi

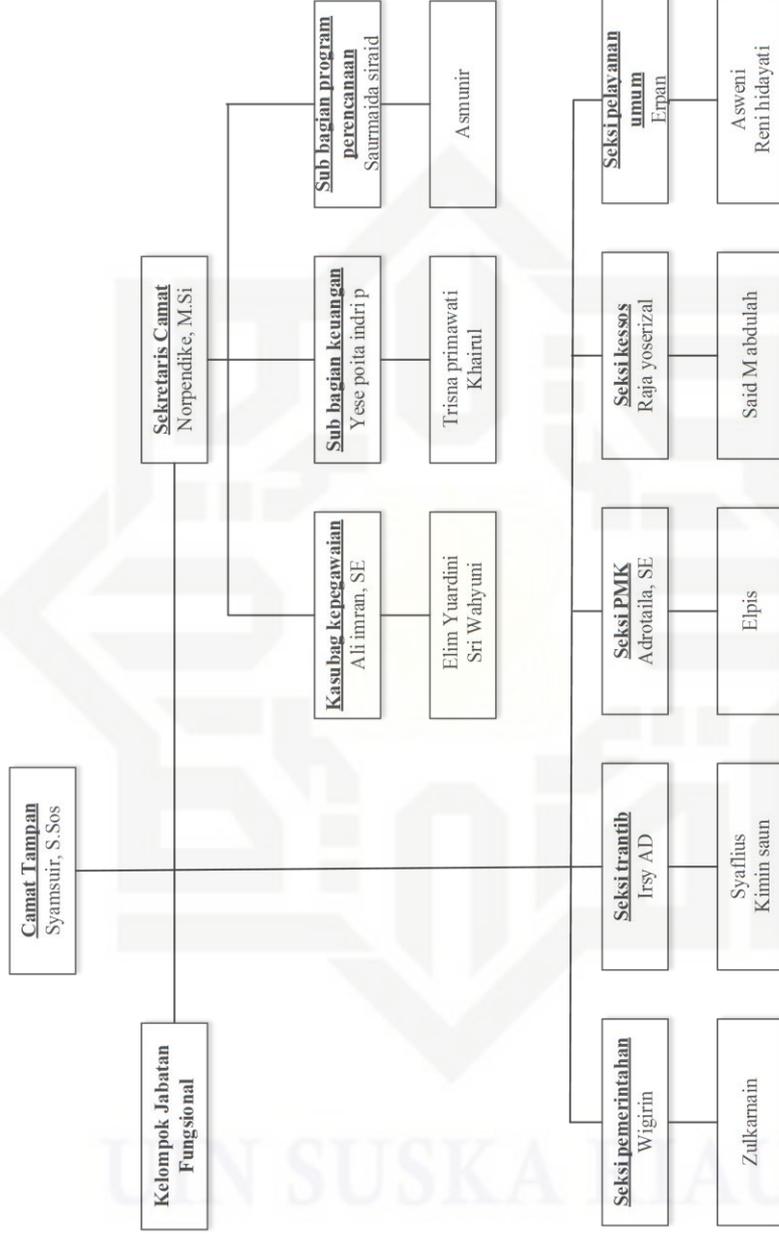
a. Visi

Terdepan penyelenggaraan pemerintahan kecamatan dan terbaik memberi pelayanan publik.

b. Misi

- Mengutamakan pelayanan publik sebagai dasar terciptanya pelayanan secara prima kepada masyarakat.
- Meningkatkan kualitas sumber daya manusia aparatur yang berkualitas, bertanggung jawab serta berjiwa profesionalisme.
- Melaksanakan koordinasi di setiap lini terkait dengan penciptaan komunikasi yang efektif diantara aparatur kecamatan.
- Meningkatkan kerja sama, loyalitas dan integritas di dalam jiwa aparatur kecamatan.

STRUKTUR ORGANISASI PEMERINTAH KECAMATAN TAMPAN KOTA PEKANBARU



Sumber: Kantor Kecamatan Tampan, 2016

2.11.2 Struktur Organisasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.12. Website Kecamatan Tampan (<http://tampan.pekanbaru.go.id>)

Tampilan Beranda/Halaman Depan *Web* berisi artikel atau agenda kegiatan kantor Kecamatan Tampan seperti yang terlihat pada Gambar 2.5.



KECAMATAN TAMPAN
KOTA PEKANBARU

Home Profil Pelayanan Perizinan Kelurahan Hubungi Kami

Car Free Day Stadion Utama Riau

Camat Tampan Kota Pekanbaru

AYO! INDONESIA BISA

INDONESIA MERDEKA 70TH AYO KERJA

WAKO PEKANBARU

TRIOLOGI
PENGALIHAN STRATEGI PEMERINTAH

DIMENSI AKHLAK
1. Profesional
2. Berkeadilan
3. Bertanggung Jawab

DIMENSI KARAKTER
1. Jujur
2. Toleran
3. Bertanggung Jawab

DIMENSI KUALITAS
1. Cepat
2. Tepat
3. Bertanggung Jawab

PEREMINTAH KOTA PEKANBARU

BPKAD KOTA PEKANBARU

Camat Tampan : Perbaiki Dahulu Disiplin Dalam Bekerja, Secara Tidak Langsung Kita Akan Memberikan Pelayanan Yang Terbaik Bagi Masyarakat

Published: 05 August 2012

Pemerintahan kota Pekanbaru melalui Walikota Pekanbaru mengajak seluruh atakemnya untuk dapat memberikan bentuk pelayanan yang maksimal bagi masyarakat. Ini juga telah menjadi konsep Kecamatan Tampan dalam memberikan pelayanan sesuai visi misi kota Pekanbaru yang menjadikan kota metropolitan yang modern. Camat Tampan Syaiful S.Sos mengatakan bahwa pada intinya pemerintahan merupakan pelayanan bagi masyarakat dalam menjalankan roda pemerintahan yang good government. "Saya harus menghimbau kepada rekan staf di kecamatan untuk melayani haruslah dimulai dari kesigapan pada diri kita sendiri."

[Read more...](#)

Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Bakal Gelar Razia KTP

Published: 02 July 2012

Pemerintah Kecamatan Tampan, Pekanbaru meminta tim khusus dan Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) dan Selgo PP untuk mendata dan menata KTP bagi masyarakat pendatang. Hal ini mengingat selanjut Idul Fitri 1435 Hijrah, jumlah penduduk di Kota Pekanbaru diprediksi akan bertambah secara signifikan terutama di Kecamatan Tampan. Pertambahan ini karena warga pendatang yang menetap akan meningkat tajam. Perkiraan ini diungkapkan Camat Tampan Syaiful.

[Read more...](#)

Penertiban Tempat Hiburan Malam pada Bulan Ramadhan, Camat Tampan: Tunggu Instruksi Wali Kota

Published: 03 June 2012

Memasuki bulan suci Ramadhan yang hanya tinggal 2 pekan lagi, beberapa tempat hiburan dan rumah makan yang ada di Kecamatan Tampan bersiap untuk diberitikan. Seperti tahun-tahun sebelumnya aturan yang ditetapkan akan berlaku selama bulan suci Ramadhan. Seperti yang dikatakan Camat Tampan Syaiful kepada infonau di ruang kerjanya.

[Read more...](#)

Website Resmi Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru © 2012
Pekanbaru, Riau

Gambar 2.5. Tampilan Beranda *website*

Tampilan Menu Profil Kecamatan Tampan seperti terlihat pada Gambar 2.6.



KECAMATAN TAMPAN
KOTA PEKANBARU

Home Profil Pelayanan Perizinan Kelurahan Hubungi Kami

TRILOGI
SARAN WILAYAH PEMERINTAH KOTA PEKANBARU

1 DIMENSI AKHLAK
Profesional Amanah Santun

2 DIMENSI KARAKTER
Sisipin Fastif Inovatif

3 DIMENSI KUALITAS
Simpang mau bekerja keras Bergotong Cegat Bertindak tepat

PEMERINTAH KOTA PEKANBARU

LAYANAN PENGADAAN SECARA ELEKTRONIK

BPKAD
KOTA PEKANBARU

Profil Kecamatan Tampan

PROFIL KECAMATAN TAMPAN
KOTA PEKANBARU

Kecamatan Tampan merupakan salah satu Kecamatan di Ibukota Pekanbaru yang dibentuk berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Riau, tanggal 20 September 1996 Nomor KPTS: 151/DK/1996.

Secara geografis, lokasi penelitian berada pada koordinat 101° 22' 45"BT–101° 23' 09"BT dan 0° 28' 41"LU–0° 29' 09"LU memiliki luas wilayah 59,81 km². Kecamatan Tampan merupakan wilayah terluas dibandingkan kecamatan lain yang ada di wilayah Kota Pekanbaru, sehingga adanya wacana pemekaran menjadi dua kecamatan, yakni Kecamatan Tampan dan Kecamatan Tuah Karya. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 1987 tentang Perubahan Batas Wilayah Kotamadya Daerah Tingkat II Pekanbaru, luas wilayah Kecamatan Tampan adalah 4.872 Km² atau sama dengan 9,46% dari luas kota Pekanbaru, yang sebagian besar wilayahnya digunakan untuk perumahan/perkerangan.

Kondisi iklim dan cuaca di Kecamatan Tampan mengikuti iklim Kota Pekanbaru pada umumnya yang beriklim sangat basah, tipe A klasifikasi Schmidt dan Ferguson. Suhu berkisar antara 21,6°-35,0° C dengan rata-rata 28,0°C, sedangkan kelembaban udara berkisar antara 57,9%-93,2% dengan rata-rata 74,6% dan tekanan udara 1.007,2 Mb-1.013,0 Mb, dengan rata-rata 1,010,1 Mb serta mempunyai kecepatan angin 7-8 knot/jam. Curah hujan antara 1.408 mm/th-4.344 mm/th, dengan rata-rata curah hujan mencapai 2.938 mm/th dan hari hujan selama 198 hari. Musim hujan terjadi pada bulan Januari sampai April dan September sampai Desember. Musim kemarau terjadi pada bulan Mei sampai Agustus. Keadaan topografi Kecamatan Tampan yaitu datar dengan kelerengan antara 0-8% dan ketinggian lokasi lebih kurang 20 m dpl. Jenis tanahnya adalah brown forest soil. Kondisi tekstur tanahnya berupa lempung dengan tingkat kesuburan sedang.

Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru terdiri dari 4 kelurahan, 54 rukun warga (RW), dan 304 rukun tetangga (RT). Empat kelurahan yang berada di lingkungan Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru yaitu Kelurahan Simpang Baru, Kelurahan Sidomulyo Barat, Kelurahan Tuah Karya dan Kelurahan Delima.

Kecamatan Tampan merupakan kecamatan yang memiliki jumlah penduduk terbanyak di Kota Pekanbaru. Jumlah Penduduk Kecamatan yang tinggal terdapat di Kelurahan Tuah Karya. Jumlah penduduk yang tinggal terjadi karena Kecamatan Tampan mempunyai wilayah yang luas dibanding dengan kecamatan lainnya, berjumlah 175.634 jiwa.

Dalam kehidupan bermasyarakat di Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru yang mempunyai bermacam suku dan budaya, jarang sekali terjadi perbenturan dan pada umumnya mereka hidup rukun dan damai. Perbedaan suku, golongan bahkan juga agama tidak menjadikan mereka sulit untuk bergaul dengan sesama. Sementara budaya-budaya daerah setiap suku terdapat melalui kesenian tradisional, seperti tayuban, pencak silat, dan lain sebagainya.

Di Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru juga tersedia sarana dan prasarana sosial sebagai penunjang kegiatan yang dilakukan masyarakat, diantaranya adalah sarana olah raga, sarana kesenian dan sarana sosial lainnya. Sarana olahraga yang tersedia diantara lain lapangan sepakbola, badminton, voli dan lain-lain. Untuk sarana kesenian terdiri dari bermacam-macam kesenian diantaranya, sanggar tari, tayuban, pencak silat dan lain sebagainya. Sedangkan untuk sarana sosial diantaranya posyandu, pos kamling, dan lain-lain.

Website Resmi Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru © 2015
Developed by Admin Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru

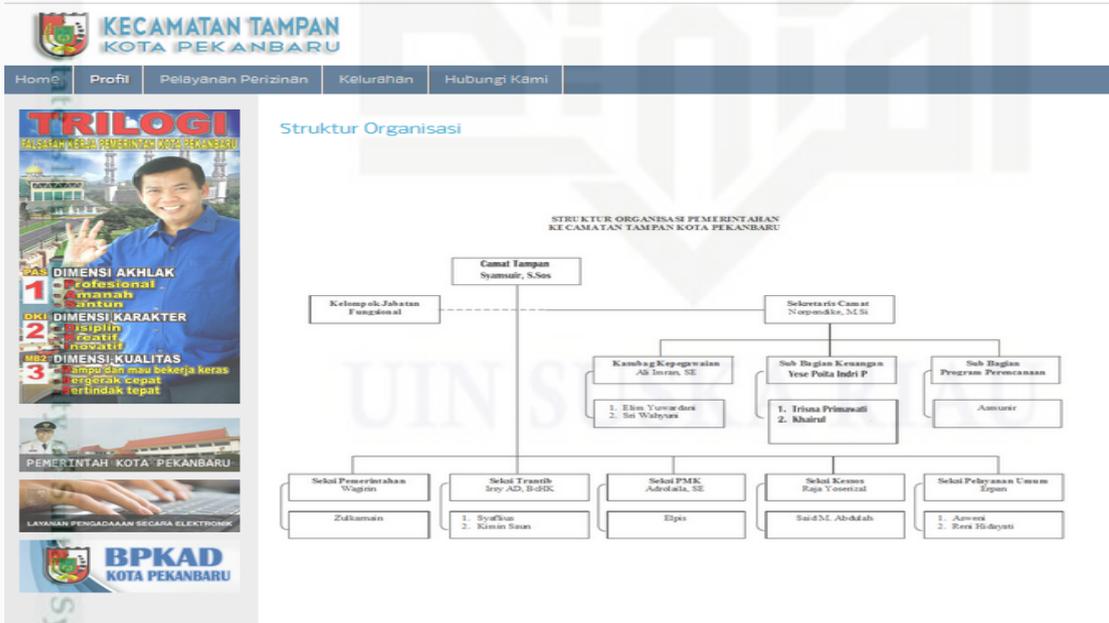
Gambar 2.6. Tampilan Profil Kecamatan Tampan

Tampilan Sub Menu Visi Dan Misi namun belum memiliki konten yang terlihat pada Gambar 2.7 di bawah ini.



Gambar 2.7. Tampilan Sub Menu Visi Dan Misi

Berikut Tampilan Menu Struktur Organisasi yang ada pada web, yang terlihat pada Gambar 2.8.

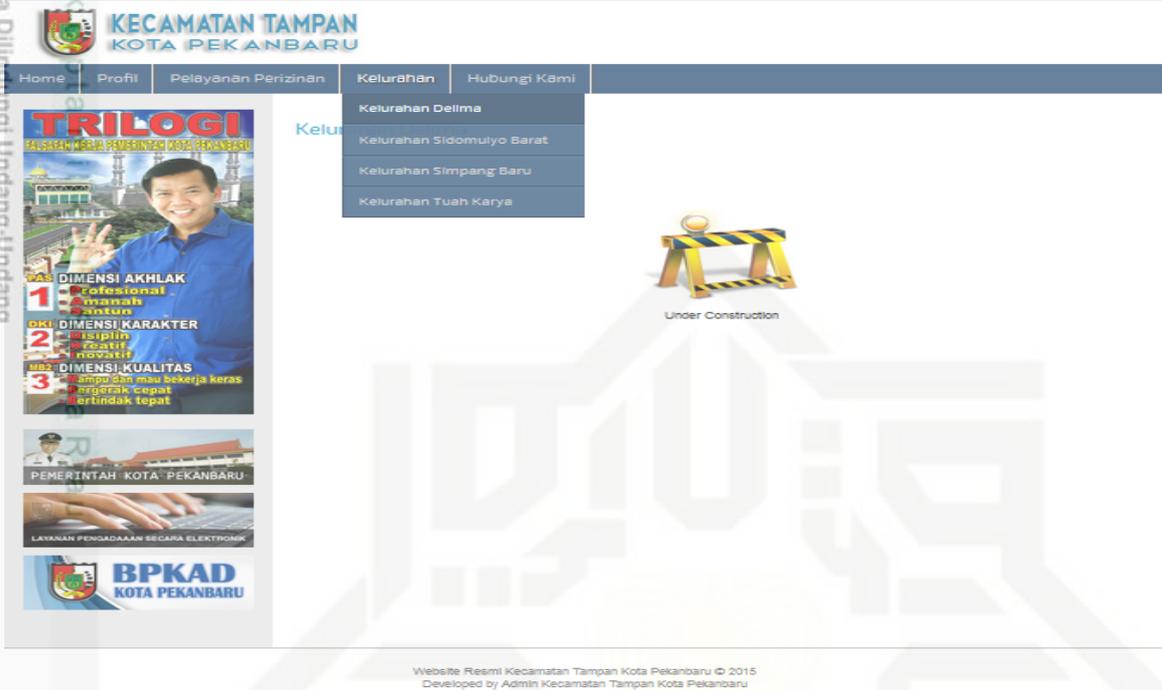


Gambar 2.8. Tampilan Struktur Organisasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tampilan Menu Pelayanan Perizinan Dan Menu Kelurahan namun tidak memiliki konten terlihat pada Gambar 2.9.



Gambar 2.9. Tampilan Menu Pelayanan Perizinan Dan Menu Kelurahan

Tampilan Menu Hubungi Kami yang terlihat terlalu sederhana dan tidak begitu berfungsi dalam penggunaannya, terlihat pada Gambar 2.10.



Gambar 2.10. Tampilan Menu Hubungi Kami

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.